



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

La charla. Un corto de animación 3D

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Giménez Olcina, José

Tutor/a: Sanz Mariscal, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

Esta memoria de TFG presenta la conceptualización, disertación, y producción del cortometraje *La Charla*. La producción de animación 3D realizada narra la historia de Sam, un joven que un día en un pub reconoce a un antiguo conocido con el que no había hablado durante mucho tiempo. Desde el juego con la cámara y el *acting*, se mostrarán los sentimientos y las emociones del personaje inanimado, traspasando la pantalla hasta los espectadores.

PALABRAS CLAVE

Animación – Comedia – Cortometraje – Imaginación – 3D – 2D – Emotivo

SUMMARY

This TFG memory presents the conceptualization, dissertation, and production of the short film *La Charla*. The 3D animation production tells the story of Sam, a young man who one day in a pub recognizes an old acquaintance with whom he had not spoken for a long time. From the game with the camera and the acting, the feelings and emotions of the inanimate character will be shown, passing through the screen to the spectators.

KEY WORDS

Animation – Comedy – Short film – Imagination – 3D – 2D - Emotional

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por apoyarme siempre en mis sueños.

A mis amigos, por estar siempre ahí y ayudar a superar los problemas.

A mi pareja, Mireia, por estar, valorarme y escucharme siempre con una sonrisa incomparable.

Y por último, a mi tutor, Alberto, por ser mi mentor y enseñarme todo lo que se.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2.1 OBJETIVOS	5
2.1.1 <i>Objetivos generales</i>	5
2.1.2 <i>Objetivos específicos</i>	5
2.2 METODOLOGÍA	5
3. LA CHARLA	7
3.1. MARCO CONCEPTUAL	7
3.1.1. <i>Contexto actual</i>	7
3.1.2. <i>Conceptos propios</i>	9
3.2 REFERENTES	13
3.2.1. <i>Estudios de Animación</i>	13
3.2.2 <i>Referentes metodológicos</i>	14
3.2.3. <i>Referentes conceptuales.</i>	17
3.3. PROCESO	18
3.3.1. <i>Preproducción</i>	18
3.3.2. <i>Producción</i>	22
3.3.3. <i>Técnicas y montaje</i>	30
3.3.4. <i>Presentación y análisis de la obra</i>	31
3.3.5. <i>Valoración de los resultados</i>	32
4. CONCLUSIONES	33
5. FUENTES REFERENCIALES	34
6. ÍNDICE DE FIGURAS	35
7. ANEXO	37

1. INTRODUCCIÓN

Esta memoria es el resultado de todo el trabajo realizado detrás del cortometraje *La Charla*¹.

En ella, están recogidos tanto los objetivos y metodología empleada, como el trabajo creativo y técnico invertido. Exponiéndose a su vez, las diversas fases que se han seguido hasta obtener el resultado final.

En un primer lugar, se establecerán los objetivos que han sido marcados en este trabajo, así como la metodología empleada para su correcto desarrollo (pág. 5). Seguidamente, se procederá a exponer el cuerpo de la memoria (pág.7), en el que se abordará tanto el marco conceptual de la obra, como los referentes que me han ayudado a la hora de elaborar y realizar el proyecto: *Pete Docter, Aaron Blaise y Christian Dan*. Asimismo, y aludiendo a su vez al contexto actual en el campo de la animación 3D, se desarrollará de manera completa y esquematizada las diversas fases que se han pasado para la elaboración del cortometraje, explicando así tanto la parte técnica como creativa.

Por último, se llevarán a cabo las conclusiones y una valoración personal del resultado final del proyecto. Todo ello, seguido de las fuentes referenciales que se han empleado para la elaboración de este.



FG 1. Título del cortometraje *La Charla*.

¹ Enlace al cortometraje en el anexo. (Pág. 37)

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS

2.1.1 *Objetivos generales*

Animar un cortometraje en 3D que habla sobre la soledad y el escucharse a uno mismo.

Conseguir teñir la historia de un carácter humorístico, que entretenga al espectador y que le invite a reflexionar acerca de la importancia de la introspección de uno mismo.

Dotar de vida a un personaje 3D que permita emocionar y transmitir al público.

2.1.2 *Objetivos específicos*

Aplicar los conocimientos adquiridos durante el transcurso del grado universitario.

Explorar el lenguaje corporal como expresión del carácter.

Utilizar recursos expresivos, tales como la narrativa de la luz y el color y el movimiento de cámara, en el desarrollo del cortometraje.

2.2 METODOLOGÍA

La metodología empleada en la producción del cortometraje ha pasado por diversas fases: lluvia de ideas, búsqueda de información, preproducción y producción, postproducción, maquetación y las reflexiones finales.

La primera fase se centra en conceptualizar la idea. Esta etapa de *brainstorming* o lluvia de ideas, se asienta sobre el objetivo de encontrar un punto de inicio sobre el que elaborar la historia. A partir de un listado de diversas ideas que surgieron de manera espontánea, llevé a cabo una selección de los puntos que me resultaban más interesantes y completos, sobre los que acabé escribiendo *La Charla*.

Asimismo, llevé a cabo un proceso de búsqueda de información y bibliografía acerca de la animación 3D, así como la exploración del programa empleado para animar y el estudio de diversos materiales (tanto auditivos, como multimedia) que me consintieron conocer más acerca del *acting*² corporal de personajes, lo que me facultó para mejorar la calidad de la animación. Por otro lado, indagué acerca del tema principal del cortometraje: la soledad, por tal de poder conocer más aun ese sentimiento y poder plasmarlo de la mejor manera posible en el proyecto, ayudándome a la vez en la propia elaboración del guion.

La preproducción y la producción fueron las partes que más disfruté de todo el proceso. Esta parte de la elaboración me permitió ser consciente de la importancia de cada etapa del proyecto: desde escribir el primer guion, hasta realizar la última modificación de la animación.



FG 2. Prueba de animación con el protagonista de *La Charla*.

² Proveniente del inglés; actuación del personaje

Por un lado, la preproducción, es la parte relativa a la elaboración del guion, la realización de los bocetos, del *storyboard*³, así como de las pruebas de luz, color y de búsqueda del personaje; por su parte, la producción, incluiría la fase misma de realizar la animación: desde hacer el *blocking*⁴, hasta pulir la animación y crear el *render*⁵ final. Obteniendo así un movimiento limpio y natural.

Una vez finalizada la producción, empecé la maquetación. Esta parte fue en la que realicé el montaje con la animación, los diálogos, la música, los efectos, tanto auditivos como de sonido, y los créditos finales.

Por último, reflexioné sobre el resultado y todo lo que había aprendido en el proceso, haciendo hincapié en la animación de personajes.

3. LA CHARLA

3.1. MARCO CONCEPTUAL

3.1.1. Contexto actual

Actualmente, la animación 3D es uno de los métodos más utilizados en la industria de la animación ya que la mayor parte de los grandes estudios a nivel mundial usan el 3D para animar sus películas, superándose la calidad cada año.

La pasada pandemia del Covid-19 supuso un cambio completo del panorama en el sector de 3D, ya que, al instaurarse el trabajo telemático, la producción de los proyectos de animación no se vieron paralizados; lo que sí que ocurrió en los films o series de actores reales.

Como resultado, tras la pandemia y una vez vistos los resultados de las producciones realizadas por los artistas desde sus casas, muchos de los estudios

³ Proveniente del inglés: proceso donde se plasma la historia con dibujos rápidos

⁴ Proveniente del inglés: Fase de la animación con las poses clave para analizar el movimiento.

⁵ Proveniente del inglés: Proceso digital donde, mediante la luz y las texturas, se consigue un resultado óptimo.

han abierto la posibilidad de trabajar en remoto. Esto ha supuesto que la oferta incrementemente de forma considerable a nivel mundial, facilitando a su vez el acceso a este sector, en tanto que ya no es imprescindible el traslado del animador a otras partes del mundo por tal de poder trabajar.

Asimismo, las nuevas tecnologías y el aumento notable de plataformas dedicadas a la oferta de películas y series de televisión (tales como HBO, Netflix, Prime Video, Disney+...), han derivado en una masificación de la oferta de productos audiovisuales, produciéndose una <<guerra>> entre las distintas plataformas por intentar captar más público. Esto ha permitido a las producciones de animación no solo llegar a una mayor cantidad de gente, sino también diversificar su público, contando así con un mayor hueco en el mundo del cine. Un ejemplo claro de esto se observa en la oferta de dibujos animados, una oferta que ya no está dirigida únicamente hacia los más pequeños, sino que se han extendido hacia otros públicos. Esto, a su vez, ha permitido el desarrollo dotando a este tipo de películas o series de una calidad y una innovación cada vez más creciente. Este podría ser el caso de la serie *Love, Death and Robots* de Netflix. Una serie enfocada al público adulto que no solo se asienta en el mero disfrute visual, sino que muchos de los capítulos contienen una narrativa más profunda, indagando en problemas propios de la adultez.



FG 3 y 4. Logotipos de las plataformas Netflix y Disney +.



FG 5. Diferentes capítulos de la serie *Love, Death and Robots*.

Y ya no solo eso, sino que esos mismos avances tecnológicos, han permitido la aparición y mejora de herramientas y técnicas de animación, lo que ha dado lugar a una mayor eficacia en el proceso de elaboración, así como de un resultado óptimo y profesional.

3.1.2. Conceptos propios

El cortometraje de *La Charla*, parte de la idea principal de usar la animación para narrar y contar historias. Desde que comprendí cuando era pequeño que podías dedicarte a hacer películas de dibujos, tuve claro en lo que quería trabajar cuando fuera mayor. Para mí, esos dibujos que veía en la televisión tenían vida propia. No me podía imaginar siendo niño que esos personajes que tanta gracia me hacían fueran el resultado de horas y horas de dedicación por parte de muchísimos artistas. Fue esto, junto con el gran abanico de posibilidades que te da la animación y las infinitas historias que puedes contar, lo que hicieron nacer en mí el interés y la pasión por este mundo. Y es justo a raíz de la motivación por ser animador profesional, desde donde nace este proyecto.

No obstante, el argumento surge como consecuencia de la pandemia del Covid-19. A raíz del confinamiento, y del aislamiento del resto de mi entorno, me di cuenta de lo importante que es, no solo estar rodeado de gente que te quiere, sino también ser capaz de conocerse y atender las necesidades de uno mismo. Esta historia puede ser el reflejo de muchos de nosotros: tanto del alumnado como del profesorado. Si bien, las nuevas tecnologías han permitido que estemos más conectados que nunca, los vínculos sociales se han ido difuminando poco a poco. Y ya no solo eso, sino que también ha provocado que la introspección con uno mismo sea menor. Esta historia habla sobre la necesidad de hablar con uno mismo, de preocuparse y atender a las necesidades propias y de así, darle valor a las cosas que te ocurren en el día a día. En un mundo cada vez más marcado por las nuevas tecnologías y por un ritmo de vida más acelerado, solemos dejar en un segundo plano nuestros propios

sentimientos y emociones, con todas las consecuencias que ello conlleva para nuestra salud mental y bienestar.

Y es que muchas veces, frente al ritmo frenético de nuestra rutina, nos olvidamos de lo verdaderamente importante y de lo que debería de ser prioritario por tal de poder atender posteriormente al resto de nuestro entorno: nosotros mismos. Empezar conociéndose a uno mismo, atender a nuestros vínculos con la gente que nos rodea y configurar lazos fuertes y resistentes.

Con *La charla*, se ha tratado de hacer hincapié en este tema. Ya que, tras toda una conversación con un supuesto conocido, se muestra cómo el protagonista ha estado durante todo ese tiempo hablando consigo mismo en el reflejo de un espejo. Con esta metáfora, se pretende expresar ese sentimiento de autorreflexión, que muchas veces necesitamos, pero que no siempre nos damos la oportunidad de llevar a cabo. En definitiva, *La Charla* muestra la necesidad de priorizarnos a nosotros mismos, de anteponer nuestro bienestar y de <<charlar>> con nuestro yo interior.



FG 6. Ilustración propia sobre el sentimiento de soledad.

3.1.3 Cómo transmitir emociones a partir del lenguaje corporal.

Otro de los temas que quería abordar en este proyecto de animación digital, es el referido al lenguaje corporal de las personas.

Personalmente, siempre me he considerado un buen observador. Cada pequeño detalle del día a día lo aprecio y me plantea diversas preguntas y cuestiones a partir de las cuales me imagino infinitas historias.

Desde el aleteo de los pájaros, al movimiento de los perros y la forma de caminar de cada persona. Todo ello me hace plantearme las diferencias que existen entre distintos seres vivos, y me permite conocer mucho acerca de las personas: sobre su estado de ánimo o incluso su forma de ser.

En *La Charla*, otra de las metas que me propuse a mí mismo fue la de ser capaz de plasmar distintas expresiones y sentimientos. Tanto a nivel corporal como a nivel facial. Es por ello, por lo que en el cortometraje se abordan

diferentes estados de ánimo del protagonista: feliz, triste, sorprendido, efusivo, contraído, cabizbajo, animado...

Con respecto a este aspecto, algo que me fascina de la expresión corporal es que, tal y como dice Günther Rebel: *“El lenguaje corporal es al mismo tiempo expresión de lo inconsciente y lo consciente.”* (Rebel, 2000)



Esta frase tiene mucho que ver con lo que se trata de transmitir en el filme. La importancia del lenguaje corporal y las razones por las cuales manifestamos nuestros sentimientos de ciertas formas: ¿Por qué cuando estamos tristes agachamos la cabeza? ¿Qué acciones del cuerpo podemos controlar y cuáles no?



A raíz de todo esto, llevé a cabo una indagación acerca del movimiento del cuerpo humano: analizando películas, saliendo a la calle a dibujar gente en movimiento, fijándome en los detalles que hace una persona cuando está teniendo una conversación o incluso leyendo libros acerca de la psicología humana tales como *“Psicología social: algunas claves para entender la conducta humana”* de Anastasio Ovejero Bernal.

Y es que, el movimiento de la vida es algo fascinante. Con él, se observan una infinita cantidad de pequeños detalles que le dan el sentido a nuestras acciones y que, en el ámbito de la animación, son la clave que permite

Detalles, que son precisamente los que hacen que el cuerpo humano esté vivo, que se exprese y que con solo observarlo sepas qué le ocurre: el movimiento de las cejas, el lugar donde fijamos la mirada, la acción de las manos o de los pies, la nariz...

Y en todo ello, juegan un papel principal los ojos. Estos, son los que a ello por lo que son tan importantes a la hora de animar. Son, sin lugar a duda *“la puerta hacia el interior de nosotros mismos”*, una puerta que muchas veces abrimos sin llegar a darnos cuenta.

No obstante, si bien es cierto que los seres humanos contamos con una capacidad simbólica que nos permite dotar de significado a la experiencia humana y con ello, a la realidad en la que vivimos (incluidas las expresiones que

FG 7 y 8.
Comparativa
expresiones del
personaje.

observamos), los pequeños detalles son los que suelen escaparse más de nuestra percepción, no por la dificultad en sí de interpretarlos, sino por ser en ocasiones casi irreconocibles.

Es por ello, por lo que cabe tener en cuenta que la forma de expresarse del cuerpo humano está enmarcada en un conjunto de sistemas simbólicos. Originándose a través del cuerpo significados que son la base a través de la cual se configuran las relaciones con el mundo y el resto de los seres vivos.

Sin embargo, cabe tener en cuenta en todo ello que esas expresiones, se construyen a través de un proceso de socialización del individuo. Un proceso que variará en función del contexto del individuo, de los principales agentes de socialización (educación, familia, amigos...) y de la posición que este ocupe en el orden social. Esto evidencia cómo la expresión corporal es “socialmente adaptable” (Breton, 1992). Todo ello incrementa considerablemente la complejidad de la corporeidad humana, su expresión y su entendimiento, siendo por tanto todo un reto el dominio de esta y, por ende, también su traslado a la animación.

Llegar a comprender todo esto, es un trabajo que requiere de mucho esfuerzo y experiencia. Es por ello mismo por lo que a pesar de que aún no cuento con la trayectoria necesaria para dominarlo, espero poder algún día ser capaz de reconocer cualquier tipo de expresión y el origen de esta. Y de que, aunque sea en menor medida, *La Charla* sea un reflejo de ésta.

En definitiva, el movimiento del cuerpo es un baile infinito de posibilidades que varían en función de cada persona pero que, sin duda, muestran ciertas dinámicas que se repiten (en mayor o menor medida) en todos los seres humanos.

3.2 REFERENTES

3.2.1. Estudios de Animación

Dentro del mundo de la animación, hay varios estudios que, en mi caso, son una meta a la que llegar; ya sea por la historia que tienen o por la calidad de sus producciones.



FG 9. Portada de la película *Toy Story* de PIXAR

Uno de estos estudios es *PIXAR*. Esta empresa americana, revolucionó la industria de la animación en los años 90, con la película *Toy Story* (Lasseeter, 1995), y hasta el día de hoy, sigue siendo una de las empresas que más público tienen.

PIXAR es y ha sido una fuente de inspiración y motivación en mi trayectoria. No solo por las historias que se cuentan en sus películas, sino también por la propia calidad de estas: tanto las expresiones, como el lenguaje corporal que hay en todas sus películas y la narrativa de sus historias, han sido sin duda lo que han hecho nacer en mí la pasión por este sector.

Por otro lado, está el estudio de *SONY PICTURES ANIMATION*. Esta empresa, también americana y fundada en el año 2002, lleva unos años haciendo producciones con un gran impacto en la taquilla, y no es sorprendente, pues ha revolucionado la industria del 3D con una estética influenciada por el cómic clásico de superhéroes. De esta forma, ha sido capaz de crear otro tipo de animación, más vinculada a la tradicional pero elaborada desde el 3D. El juego de contrastes que llevan a cabo entre la animación tradicional y la animación 3D, ofrece como resultado un efecto visual muy colorido y atrevido en sus películas como *Into the Spiderverse* (Ramsey, Persichetti, & Rothman, 2018), o *The Mitchell vs. the machine* (Rianda, 2021). Su evolución en la industria de la animación es innegable, ya que en sus inicios no contaba con el nivel con el que cuenta ahora mismo. Es por todo ello por lo que este estudio es una de mis principales referencias a la hora de animar: por su forma de unir lo tradicional y lo tecnológico y por luchar por una narrativa diferente, saliendo de lo ya establecido.



FG 10. Portada de la película *Spiderverse* de SONY

3.2.2 Referentes metodológicos

Pete Docter



FG 11. Boceto de Pete Docter para la película *Monsters INC*.

Pete Docter (1968) es uno de los principales pilares de PIXAR, ya que lleva en la empresa desde sus inicios. Empezó como animador, pero cuando se le presentó la oportunidad de dirigir su primera película, *Monsters. INC (2001)* comprendió que, para el público, las historias son más interesantes cuando hablan de problemas de la vida real cuya solución escapa de nuestro control:

“Las películas son una forma de arte. Y para mí, cualquier tipo de arte es contar historias. Es hablarle a alguien, contarle sobre cómo te sientes. El mundo ahí afuera es a veces un lugar tan grande y solitario, que es muy fácil sentirnos solos. Por ello, nos contamos como se siente al amar, sobre cómo se siente al estar vivo; y es en esos momentos donde nos damos cuenta de que, a lo mejor, no estamos tan solos, al fin y al cabo.” (Docter, Dentro de la comunidad creativa: el poder y el proceso de la película animada, 2015).

Su inspiración muchas veces viene de pequeñas cosas cotidianas. Siempre lleva su *sketchbook*⁶ para poder dibujar gente o situaciones que le resultan interesantes, ya que uno nunca sabe dónde le puede despertar la inspiración.

La imaginación y el conocimiento de la narrativa que tiene Docter está al alcance de pocos y es por ello por lo que le tengo como referente. Esa particularidad de sus películas (tales como *Monsters Inc*, *UP*, *Inside Out* o *Soul*) de dar la información justa y necesaria para guiarte por una historia hasta el punto de sentirte dentro de esta; junto con los planos medidos al milímetro, hacen sus películas únicas e irrepetibles.

⁶ Proveniente del inglés: libro de artista que lleva siempre encima donde dibujar rápido

Aaron Blaise

Aaron Blaise (1968), es un animador y profesor de animación, conocido por trabajar en *Disney Animation Studios* y codirigir *Brother Bear* (2002).

Su metodología está muy ligada al dibujo, ya que, al tratarse de un animador tradicional, el papel siempre le acompaña. Los bocetos que realiza antes de ponerse a animar son incontables. Siempre indaga en las expresiones, los puntos de vista y las perspectivas, para que, una vez iniciado el proceso de animación, entienda perfectamente al personaje. Intenta acercarse lo máximo posible a la realidad para poder distorsionarla y exagerarla a su voluntad. Por eso es un referente para mí. El hecho de que indague tanto en la expresión y en cómo exagerarla, sin que se pierda lo que se quiere narrar, dice mucho de una animación y es en parte lo que intento en *“La charla”*.

Su inspiración, la mayor parte de las veces, proviene de sus viajes. Se define como un “estudiante del mundo”, y este conocimiento por los animales se aprecia en sus animaciones, las cuales la mayor parte son protagonizadas por ellos. Aunque sean dibujos consecutivos, él consigue que te llegues a creer a los personajes, viéndolos como reales. Siempre destaca y resalta sus sentimientos, tratando con delicadeza las emociones y el *acting* para que puedan llegar lo máximo posible al público. Tal y como dice Blaise: *“La animación no es el arte de mover cosas, es el arte de dar vida a los dibujos”* (Blaise, 2020).



FG 12. Dibujos de Aaron Blaise para entender las faciales de un personaje de *Brother Bear*.



FG 13. Aaron Blaise mostrando *frame a frame* una animación de la bestia del largometraje *La bella y la Bestia*.

Christian Dan

Christian Dan (1980), es un animador de personajes 3D español. Ha trabajado en películas como *Mortadelo y Filemón*, *Futbolín* y *Planet51*, entre otras, y actualmente forma parte del equipo de animación del estudio *Illumination Mac Guff* en Francia.

Siempre le atrajo el mundo de la animación. Empezó haciendo *flipbooks*⁷ en las esquinas de los cuadernos y una vez estudiado la carrera de Diseño Gráfico, dejó todo para dedicarse completamente a la animación, empezando por la 2D y pasando rápidamente a la animación 3D.

Al trabajar para una productora, le son asignadas partes sueltas de cada proyecto. Esto le obliga a llevar a cabo una indagación y estudio profundo del personaje, analizando su historia para así poder reflejar de la mejor manera posible la actitud de este. Para ello, tiene en cuenta también la propia evolución del personaje, factor imprescindible para poder dotarle de vida.

Y es que la animación, como ya se ha dicho anteriormente, es dotar de vida a cosas que no lo tienen, plasmando sus sentimientos y creando en el imaginario del espectador una vida que va más allá de la película. Es por ello por lo que siento pasión por esta profesión. Tal y cómo dijo en su día Confucio, y reafirma el propio Dan: *“Elige trabajar en lo que ames y no tendrás que volver a trabajar el resto de tu vida”*.



FG 14. Christian Dan animando en 3D en una tableta digital

⁷ Proveniente del inglés: método de animación donde mediante *post-it* se anima dibujo tras dibujo.

3.2.3. Referentes conceptuales.

Para la pre- producción de este cortometraje, me apoyé en una gran cantidad de material multimedia de animación, sobre todo en películas que veía de pequeño, tales como “*The incredibles*” (Bird, 2004), *Monsters INC* (Docter, Monsters INC, 2001) o *The road to El Dorado* (Bergeron, Katzenber, & Paul, 2000).

Son precisamente estas películas las que marcaron mi infancia y las que fueron capaces de transmitirme infinitas emociones que ni yo mismo era consciente de que existían en ese momento. Es justo esto a lo que aspiro conseguir a través de mis animaciones.

Por otro lado, uno de los cortos que me ayudó especialmente a la hora de idear la historia fue *Geri's Game* (Jan Pinkava, 1997). Un cortometraje producido por PIXAR en el que por primera vez el protagonista es un personaje humano en 3D. En este corto, se observa a un anciano jugar a una partida de ajedrez consigo mismo. Lo increíble de esta producción es que, a pesar de que el espectador sabe que se trata de la misma persona, se llega a dudar acerca de si son dos personas distintas. Es el vivo (o <<animado>>) reflejo del poder que tiene la animación a la hora de dar vida a los personajes.



FG 15. Captura del cortometraje *Geri's game*.

3.3. PROCESO

El proceso de elaboración de una película o corto animado se divide en tres partes: la preproducción, la producción y la postproducción.

3.3.1. Preproducción

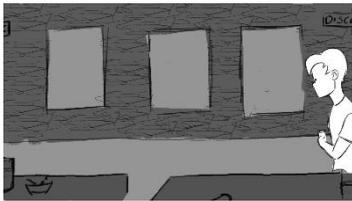
La parte de preproducción engloba desde la realización del guion, pasando por el storyboard y el diseño de personaje, hasta la animática⁸ y las pruebas de color y de audio.

Una de las partes más importantes y que más tiempo ocupó fue el guion. Sin un buen guion, no hay buena historia que contar. En un principio, esta historia se escribió en 2020 y, tras muchos cambios e ideas nuevas, al final se obtuvo una estructura clara. Este guion se escribió con el programa *Celtx*⁹, un programa de escritura de guiones para cine, teatro o televisión, bastante completo y de uso gratuito hasta un número limitado de producciones.

Para su elaboración, llevé a cabo una investigación acerca de cómo debe de estar estructurado y qué es lo que hace a la historia tener encanto, por tal de que mi guion fuera lo más completo posible. Y es por ello por lo que me apoyé en libros tales como “Narrativa audiovisual: Estrategias y Recursos” (Prosper, 2009) o “El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones” (McKee, 2011).

No obstante, durante este proceso tuve varias dudas acerca de con quién iba a estar hablando el personaje. En un primer momento pensé en una tercera persona, o incluso en que el final se fundiera a negro y quedara en incógnita. Sin embargo, finalmente opté porque estuviera hablando consigo mismo, ya que ello coincidía a la perfección con lo que quería transmitir a partir de este cortometraje.

De forma casi paralela a la redacción del guion, se creó el storyboard. Esta es una de las partes más importantes de la producción, en tanto que es



FG 16 y 17. Dibujos del *storyboard* y la animática final antes de empezar la animación 3D.

⁸ Enlace a la animática en el Anexo (Pág. 37)

⁹ Programa de escritura de guiones audiovisuales, obras de teatro y cómics, desarrollado por *Greyfirst Corporation* en NS

donde se empiezan a crear las primeras líneas que guiarán la forma en la que será la imagen en pantalla. Es en esta fase donde se elige el punto de vista, los cortes que se producirán y los elementos que serán mostrados. Esta fase me permitió a su vez ser consciente de todo el trabajo que tenía que llevar a cabo, y de asentar mis objetivos en unas metas realistas, teniendo en cuenta las limitaciones de tiempo y la falta de un equipo.

Por otro lado, en lo relativo a la creación del personaje, y debido a los recursos de los que se disponía, así como el tiempo limitado; el personaje fue adquirido de una empresa denominada *Wonderwall studio*¹⁰, dedicada a la venta de productos del sector de la animación, con licencia incluida para el uso propio del personaje para el ámbito académico y personal. Entre varias opciones, escogí a este personaje al coincidir a la perfección con la idea que tenía en mi mente.



FG 18. Fotografía del personaje adquirido para la realización del trabajo.

Si bien lo ideal hubiera sido crear un personaje propio, tanto la parte del modelado como la de elaborar el *rig*, no son mi campo y no entraban dentro de mis objetivos de este proyecto, ya que este corto va enfocado a la animación de personajes en 3D.

Aun así, el proceso de creación de un personaje para una producción 3D podría dividirse en un sinnúmero de bocetos previos, tanto de movimiento, de expresión, proporciones...; seguido por un modelado en 3D, o incluso un modelado físico y posteriormente un modelado digital; por último, se elaboraría el *riggeado* y la texturización del personaje.

El trabajo de *rigger*¹¹ consiste en dotar a la geometría del personaje de unos controladores que son los que se usan para animar. Si, por ejemplo, se quiere mover una mano, ésta debe disponer de un controlador, normalmente un aro, donde se puede seleccionar y manipular tanto las tres direcciones de

¹⁰ Estudio dedicado a la venta de personajes y escenarios para animación 3D, nacida en el año 2020 por un grupo de amigos.

¹¹ Proveniente del inglés: persona que se dedica a realizar el esqueleto en un cuerpo 3D.

traslación, X Y Z, como las tres de rotación, haciendo que la geometría de esa zona se mueva, sin llegar a romperse.

No obstante, este proceso va más allá de poner controladores. Es un proceso largo y complejo donde se tiene que configurar la geometría de tal forma que no se rompa a la hora de manipularla y que se mueva de una forma coherente, siguiendo la base anatómica del propio personaje. Asimismo, es necesario que las partes reaccionen cuando se mueve alguna otra parte. Es un proceso muy valorado dentro de la industria, al ser la base sobre la que nacen los personajes. Metafóricamente sería la fábrica donde se construyen todas las piezas necesarias para que un coche funcione correctamente.

Y de todo ello derivará la calidad del personaje: del movimiento natural que tenga su anatomía, así como de todas las opciones y variaciones a las que puedes optar. Algunos ejemplos de un personaje de alta calidad podrían ser aquellos que tienen un controlador para hinchar las mejillas, otro para marcar músculos en el cuello de tensión, o incluso aquellos destinados a la torsión de muñeca, entre muchos. Características con las que el personaje de este corto cuenta.

Es por todo ello por lo que la idea de crear un personaje se hacía imposible y por lo que se decidió comprar uno, elaborado por profesionales de la altura de Disney y que cuenta con pequeños detalles que hacen de este personaje ideal para animar y transmitir emociones.

Una vez decidido el personaje, se siguió con el Storyboard. En esta ocasión, además de realizar bocetos de manera tradicional a lápiz y papel, se utilizó el programa *Photoshop*, por tal de poder hacer una composición completa de todos los planos y poder visionarlos todos seguidos. Una vez finalizado el *story*¹², se pasó a hacer la animática. Es decir, hacer un *story* en video junto con la voz y los tiempos provisionales del personaje. Esto, ayuda a guiar tanto la duración de la producción como el ritmo de las escenas. Es aquí donde se ve si funciona o no la historia. Gracias a la animática, se cambiaron

¹² Abreviación de la palabra *Storyboard*

algunas escenas que no funcionaban y se modificaron algunas frases del guion para que tuvieran más cohesión.

El objetivo de esta fase no es realizar la animática perfecta y definitiva, sino elaborar y reelaborar hasta que la historia convenza y adquiera sentido. Tal y como dice Ed Cambull en su libro “Creatividad SA”: “El truco de una buena película consiste en elabora reelaborar y volver a elaborar”.

Todo este proceso se llevó a cabo con *TV Paint animation Pro*¹³, editándose a su vez en *Adobe Premiere*¹⁴.

Para la voz del personaje se contrató a un compañero, actor de doblaje, que me ayudó a marcar el carácter del personaje. Tras elegir el candidato ideal para la voz, *Carlos J. Vidal Agustín*, se grabó un audio provisional para ayudar tanto en la animática como en las primeras pruebas de animación.

El siguiente paso fue grabar el audio en una cabina de sonido con un micrófono de calidad. Si bien puede parecer que la parte del doblaje es sencilla, el audio que mejor se adapte al personaje y que le dote de la suficiente naturalidad como para poder llegar a transmitir los sentimientos al público. Se trata de un proceso en el que el actor de doblaje debe ser capaz de mantener diversas emociones durante diferentes momentos, siempre en la misma tonalidad, por tal de que el personaje no pierda su esencia.

Seguidamente a esto, se llevaron a cabo las pruebas de color. Al igual que para el *storyboard*, se utilizó el programa de *Photoshop*, lo que permitió dar una idea de la luminosidad que se iba a emplear en cada toma, por tal de diferenciar en qué momento se produce la acción (pasado, presente...), así como la tensión que toma la escena, entre otros aspectos.

Una vez finalizadas todas estas etapas se daría por terminada la preproducción. En definitiva, esta fase es la que constituye al conjunto de actos



FG 19. Fotografía durante el rodaje de la voz en la cabina de sonido.

¹³ Aplicación americana creada en 1991 por Herve ADAM y se usa para la animación digital en 2D

¹⁴ Aplicación americana creada en 1991 por Adobe. Se utiliza para la edición de video por corte.

que van a definir el resultado final del proyecto. Se trata, por tanto, de la base sobre la que se va a realizar la producción y desde la cual dependerá el nivel de calidad de la animación final.

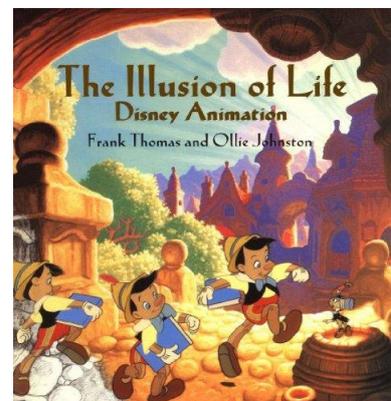
3.3.2. Producción

La producción es la parte más extensa, donde se realizó la propia animación del cortometraje. Esta es la pieza clave de este trabajo, en la que se dota a los personajes de vida y se pasa de tener un personaje inanimado a uno capaz de transmitir y desarrollar una historia creíble a la vista del público.

Para esta parte, fue de vital importancia asentarse sobre los 12 principios de la animación recogidos por Ollie Johnston y Frank Thomas, animadores de Walt Disney Animation Studios en su libro *“The Illusion of Life: Disney Animation”*. Estos doce principios se configuran sobre la voluntad de crear animaciones de carácter más realista tanto física como emocionalmente. Estos principios, todos igual de importantes, son: la aceleración y desaceleración, el *timing*¹⁵, la exageración, el *squash and stretch*¹⁶, la anticipación, la puesta en escena, la animación directa pose a pose, la acción complementaria y la superpuesta, los arcos, la acción secundaria, el dibujo sólido y el atractivo.



FG 20. Frank Thomas y Ollie Johnson y un tributo que hicieron en *The Incredibles*.



FG 21. Libro de Frank Thomas y Ollie Johnson.

¹⁵ El *timing* es aquello que indica la velocidad de la acción en cada escena, ajustándose con el número de cuadros que se añaden.

¹⁶ El *squash and stretch* evita la rigidez del movimiento. Permite una sensación de flexibilidad y elasticidad a la animación.

Previamente a empezar a animar y durante el proceso, fueron muy importante las video- referencias. Estas son de vital importancia en tanto que para poder animar algo, es necesario previamente comprender el movimiento que se realiza.

Un movimiento para que parezca natural debe tener como base una referencia. Esto no es copiar, sino más bien tomar como base la realidad por tal de deformarla de cierta forma para que sea fidedigna. Cuando una animación es hiperrealista y se salta alguno de los 12 principios de la animación, no llega a percibirse de manera creíble al ojo humano, llegando a dar incluso miedo. Por ello, aunque se tengan referencias, la realidad es que la animación es una exageración de los movimientos. La importancia de las anticipaciones, del *squash and stretch*, de la exageración...

Las video referencias consisten en grabaciones, en este caso con el propio móvil o con la cámara del ordenador, de la escena repetidamente hasta dar con el material necesario para poder empezar. Ya sea un conjunto de videos cortados y editados, o un video entero. Se tratan, por tanto, de las referencias de movimiento, muchas veces exagerados a propósito, que se van a emplear a la hora de realizar la animación con el objetivo conseguir un resultado más realista.

Una vez se tienen los vídeos, se observan y seleccionan los movimientos claves de la acción. Si, por ejemplo, la acción fuera beber de una botella de agua que está en la mesa, los movimientos claves serían el de coger la botella, y el de beber. Cuando ya se tienen estos movimientos claves, se deciden los *inbetweens*, es decir, los dibujos que van entre una acción clave y otra; en otras palabras, los puntos en los que se marca el movimiento y el arco que va a tener la acción. En el caso de la acción de coger la botella de agua, los *inbetweens* harían referencia, por ejemplo, a que se le escurriera de la mano dicha botella o si antes de beber la girara, si subiese lento, rápido, si frenara.... Consiste en plasmar la acción y el sentido que ésta tiene.

Este básico ejemplo de animación es a grandes rasgos lo que se hace en cada toma del cortometraje.

Por otro lado, se realizan los bocetos iniciales para cada plano, animando en tradicional los *keyframes*¹⁷. Esto consiste en, antes de comenzar con el personaje 3D, animar las poses principales para ver el tiempo que dura cada toma, así como ver si gusta el plano, si funciona narrativamente o si el objetivo de la cámara es el adecuado, entre otras cosas. La importancia de esta fase reside en que con el dibujo tradicional, se tiene un control más preciso a la hora de marcar una pose, sabiendo así cómo deformarla para que tenga un appeal, es decir, un encanto, mayor. Una vez se tienen los *keyframes* dibujados, se pasa a animar en 3D plano a plano con el programa *Maya*¹⁸ de Autodesk hasta conseguir una animación fluida y natural.



FG 22. Personaje en forma de T

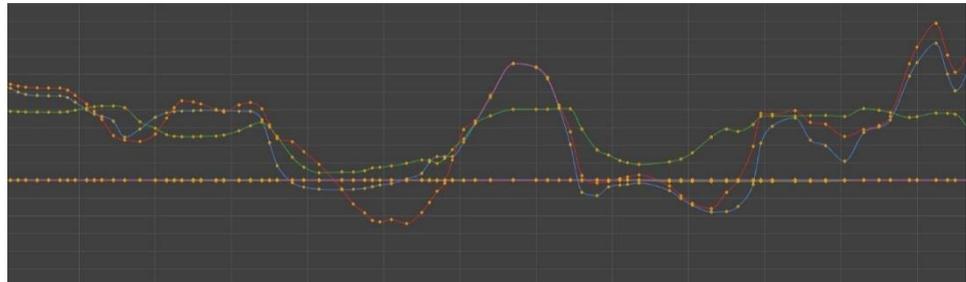
Para que esto sea posible, el papel del personaje es primordial. Cuando conoce como la “*T pose*”. Esta pose consiste básicamente en que el personaje está recto, con expresión neutra y tiene los brazos extendidos en forma de T.

Este personaje en forma de T tiene unos controladores, como se ha mencionado anteriormente, hechos por el *rigger*. Cada controlador tiene una función específica. Por ejemplo, el tronco del cuerpo tiene unos controladores principales y otros secundarios.

Los controladores principales serían el del torso, la cadera, el vientre y el estómago; mientras que los secundarios serían los que permiten deformar al personaje, estirar, contraer, etc. Cada uno de estos controladores tiene 3 ejes de rotación (x,y,z) y tres de traslación (x,y,z) que son los que permiten al personaje poder moverse libremente por el espacio.

¹⁷ Proveniente del inglés: Nombre que se le dan a las poses más importantes de la animación. Las que más peso tienen en la narrativa.

¹⁸ Aplicación de la empresa Autodesk, lanzada en 1998. Es una de las principales aplicaciones de modelado y animación 3D por ordenador.



FG 23. Captura de una de las curvas de una escena, en este caso, de la cabeza del personaje en la escena 1.

Asimismo, la cara, parte fundamental en el acting de los personajes, está dotada en este caso de más de 50 controladores únicos, con sus 6 ejes cada uno y una curva por cada eje, tanto de traslación como de rotación. Estas curvas deben tener cohesión entre todas ellas y ser modificadas en cada “dibujo”. Digo dibujo por cómo era en animación tradicional, en digital sería algo más parecido a una fotografía, ya que cada escena se congela como si fuese una fotografía y posteriormente el ordenador rellena entre una fotografía y otra, a diferencia de la animación tradicional donde se realiza dibujo a dibujo.



FG 24. Captura de escena con el personaje con todos sus controladores.

Una vez explicado cómo se controla a un personaje animado, se puede pasar a explicar el proceso de animación.

La animación en *La Charla* se dividió en 9 escenas. Cada una de ellas era un archivo diferente con el personaje, la escenografía y el audio pertinente. Una vez se tiene montado todo, es cuando se empieza a animar.

Para todo ello, la parte del *blocking*¹⁹ es de crucial importancia, ya que es el momento en el que se decide qué *timing* va a tener la acción. Esto hace referencia, por ejemplo, a si el caminado será cada medio segundo, cada segundo, si será irregular... Todo ello no sigue un patrón establecido, sino que varía en función de cada escena y de la acción, al igual que los fotogramas. Por ejemplo, una acción de una pelea que tenga la misma duración que otra escena de un personaje andando, tendría la misma duración en términos de tiempo, pero no tendrían el mismo número de *keyframes* ya que la acción de una pelea contendría más movimiento y por tanto más poses claves.

Una vez pasada la fase de blocking, en la que se trabaja de una forma conocida como *stepped* (sin curvas), es necesario elaborar esas curvas, por tal de que al darle play se vea todo el movimiento continuo, sin llegar aun a verse de forma natural, ya que ese proceso es calculado por el ordenador automáticamente.

En este punto es donde se inicia la parte de *Spline*, o en español, pulido. El objetivo de esta fase es hacer que el ritmo que tenía la fase del blocking no se pierda una vez se pasan a curvas, por lo que se deben poner más claves y modificar las curvas para así controlar la velocidad; tanto de entrada como de salida. El trabajo del animador es en este caso hacer que el personaje no parezca un robot y conseguir unos movimientos y expresiones naturales, ya que el papel del ordenador se limita a realizar cálculos matemáticos, siendo incapaz por ende de entender lo que tú, como animador, quieres hacer.

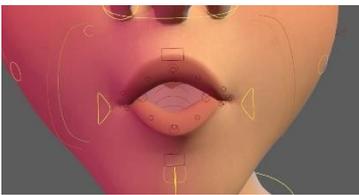
¹⁹ Blocking: proveniente del inglés, es la fase donde la animación va de pose a pose, mediante golpes secos

En esta fase se pulen todas las curvas, de cada controlador, haciendo frenadas y evitando congelamientos o golpes bruscos no deseados. Se trata de darle coherencia al movimiento, al peso y descompensar algunas partes.

Por tal de poder darle coherencia al movimiento, es necesario saber de física. Aquí es donde se lleva a cabo el trabajo de descompensación. Descompensar hace referencia a la técnica que permite que el cuerpo no se mueva todo a la vez, sino que haya acciones que empujen a que otra parte del cuerpo se mueva. Esta fase puede empezarse a marcar durante el blocking, pero tiene una mayor importancia durante el pulido de la producción. En el caso de La Charla, por ejemplo, hay una acción en la que Sam frena en seco. En esta secuencia, el cuerpo no se para todo a la vez, sino que se produce una sucesión de ralentización de la energía: lo primero que pararía sería la pierna, seguido de la cadera, el cuerpo y por último la cabeza y las manos. De esta forma, cuando el personaje da el paso hacia atrás, se aprecia un movimiento más natural, en tanto que el peso y la fuerza de la gravedad están actuando sobre él.

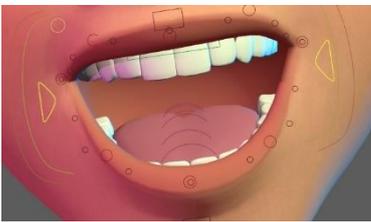
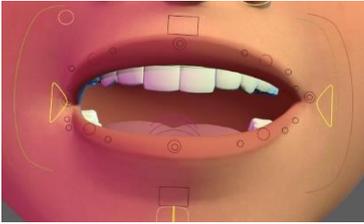
Por otro lado, otro aspecto importante es el trabajo de *lip-sync*, es decir, la sincronización labial.

El *lip-sync* es la fase donde se anima los controladores de la boca para que el personaje hable. En este proceso, no se animan las letras, sino que serán los sonidos los que serán animados.



FG 25. Detalle de la boca con los controladores en forma de "O"

Es un trabajo delicado ya que la intencionalidad lo es todo. El papel de la mandíbula y las aperturas y cerradas de la boca son lo más importante. Por poner un ejemplo, un títere solo abre y cierra la boca, pero el espectador se llega a creer que tiene voz y que está hablando, y eso es todo por la intencionalidad. Esto se llevó a la práctica a través de la famosa serie *The Muppet Show* (Henson & Burns, 1976). Solo hace falta fijarse en la propia Rana Gustavo, capaz de crear y trasladar toda una serie de sentimientos y emociones, a pesar de ser únicamente una marioneta. Este es el vivo ejemplo de que algo tan simple como un calcetín, puede llegar a transmitir múltiples sensaciones con solo abrir y cerrar la "boca".



FG 26 y 27. Detalle de la boca con los controladores en forma de “E” y “A”

En animación 3D, a parte de las aperturas de la mandíbula, se tiene control de toda la parte labial. Esto hace referencia, por ejemplo, a la apertura o levantamiento de una comisura, a mostrar un colmillo o la rotación del labio.

En esta fase, el primer paso que se debe realizar es el de abrir y cerrar la boca. Aquí tendrán un papel principal las vocales. Mientras que la “a” y la “e” son aquellas vocales en las que la mandíbula y la boca se abre más; la “u” y la la que menos movimiento realiza la mandíbula.

Una vez marcadas las vocales, se proceden a marcar los golpes de las consonantes. Esto es, cuando se cierra la boca para decir una “m” o una “p”. Estas consonantes, sin embargo, tendrán la mayoría de las veces la forma de la siguiente vocal, ya que cuando se habla, inconscientemente, preparamos la boca para la próxima palabra, lo que provoca que la boca, los labios y las comisuras estén en constante baile.

Finalizada esta parte, que es la principal, se inicia una fase destinada a los pequeños detalles, tales como marcar la “f” mordiendo un labio, o animar la lengua cuando se dice alguna “l” muy pronunciada, entre otros muchos ejemplos.

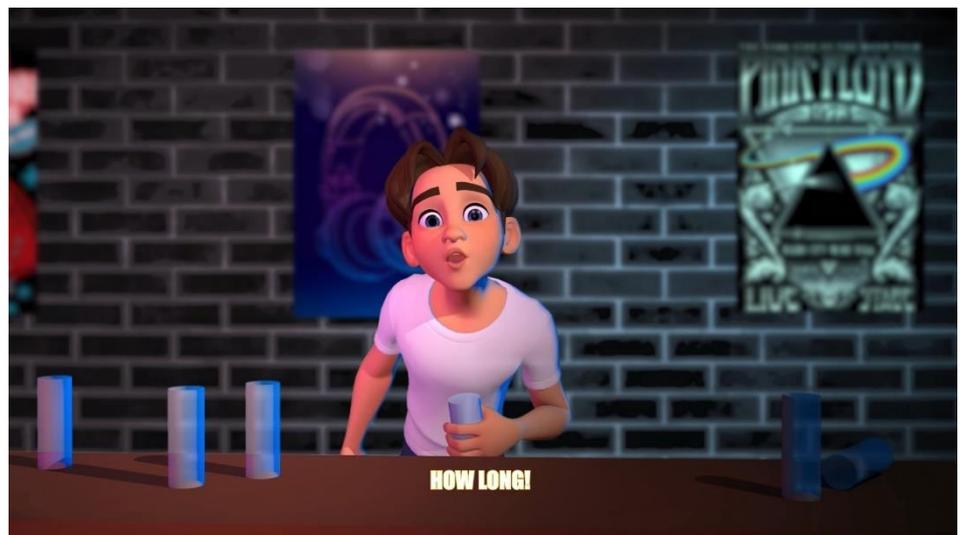
Tras tener animada toda la parte labial, se procede a ultimar los detalles de los ojos. Detalles basados principalmente en la animación de las pupilas del personaje, por tal de dotarle de más realismo. Y es que, las pupilas están en constante movimiento, recalculando su dirección constantemente. Es por ello por lo que se trata de un elemento de gran importancia a la hora de animar.

Finalizado todo esto, se podría dar por acabada la animación.

Una vez finalizada toda la parte de animación se pasaría a la fase de *render*. En esta fase, se añaden todos los diferentes tipos de luces en cada toma para que el resultado alcance un nivel más profesional. Durante esta fase tuve que enfrentarme a problemas técnicos, ya que, al no contar con un equipo, no podía realizar un buen *render*. Ante esto, y como solución, emplee el programa de *after effects* que me permitió crear un render falso.

Para ello, lo que se hizo fue aplicar las luces básicas del programa Maya a la animación base. Al no poder poner un fondo de calidad en 3D, opté por utilizar un croma. De esta forma, en la fase de postproducción podría cambiar a gusto el fondo sin tener que volver a hacer el vídeo desde al principio.

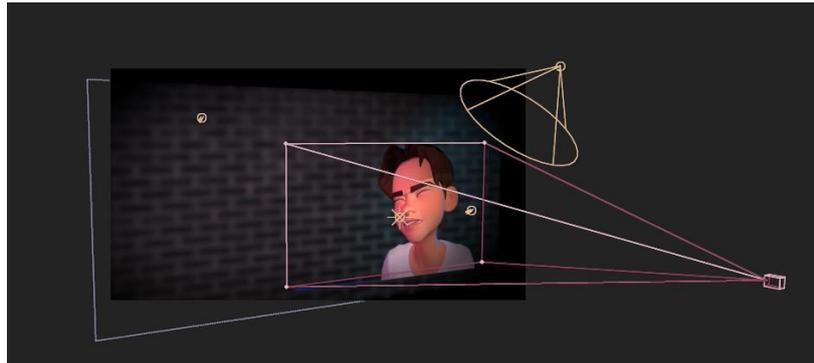
Posteriormente, con el programa After effects y una vez ya situado el personaje con el croma, se alejó al protagonista del fondo por tal de poder meter luces detrás y delante de éste, provocando así una sensación de profundidad más grande y dotando a la escenografía de una mayor esencia y coherencia.



FG 28. Fotograma extraído del video final de *La Charla*.

3.3.3. Técnicas y montaje

Tras exportar todas las tomas (con las luces incluidas), se pasó a hacer una composición nueva con el programa *after effects*, donde se realizó el montaje final con las escenas y el sonido.



FG 29. Captura de la cámara en escena de *After Effects*.

En este programa, se trató tanto el ensamblaje de las tomas, como el sonido, los créditos, efectos, etc.

Un aspecto que cabe mencionar respecto al montaje es que por tal de separar aquellas escenas que corresponden a la actualidad, de aquellas que son flashbacks, se decidió animarlas de distinta forma.

En lo relativo al primer flashback, donde el personaje va paseando por la calle, se decidió que no se animaría en su totalidad, sino que se harían como fotografías que fueran pasando una a una para marcar la escena. También se dotó de otra iluminación y efectos de estilización, marcando líneas por tal de dar una imagen de un dibujo tradicional. Esto también se aprecia en el resto de los *flashbacks*.

Una vez se tenían todos los videos, tanto los del acting como los *flashbacks*²⁰, se elaboró el montaje musical, integrando en la escena sonidos de ambiente de fiesta, tales como música y murmullos de gente lejanos, entre otros efectos de sonido.

Por otro lado, otro de los aspectos que consideré relevantes fue el relativo a animar tanto las letras de los créditos, como el logo institucional de la Universitat Politècnica de València, por tal de que el resultado fuera más profesional. Asimismo, se le añadió un toque neón a las letras, propio del ambiente de los pubs.

Por último, decidí poner subtítulos en inglés por tal de que el cortometraje pueda llegar a más público.

3.3.4. Presentación y análisis de la obra

El resultado final es el de un cortometraje de casi 3 minutos de duración, realizado enteramente en digital.

El inicio de la historia nos presenta a nuestro protagonista, Sam, un joven que está de fiesta en un pub y se encuentra con un -aparente- conocido.

Avanzando en la historia, nos damos cuenta de que empieza una conversación con alguien acerca de cómo le va la vida. Al empezar la conversación, Sam va cambiando de expresión, pasando de un tono más cómico a algo más triste, aludiendo a que la vida “no le sonrío mucho últimamente”.

Acercándonos al desenlace del corto, se observa cómo Sam se pone más serio, haciendo hincapié en que espera que a la otra persona le vaya mejor que a él, con un tono de sinceridad.

²⁰ Proveniente del inglés: un flashback interrumpe esa secuencia cronológica, la acción al frente de línea o el “presente” de la línea de la historia, para mostrar una escena que se desarrolló en el pasado.

Finalmente, Sam propone un brindis por la otra persona y se descubre que estaba hablando consigo mismo en un espejo.

3.3.5. Valoración de los resultados

Personalmente, este proyecto se propuso en un primer momento como un ejercicio ambicioso en la medida en que se trata de mi primera experiencia en cortometrajes y en una animación 3D de tanto nivel y duración. Todo ello, junto con la falta de un equipo de personas, hacían de este proyecto un gran desafío para mí. Es por ello por lo que estoy realmente satisfecho: por haberme atrevido y por haber sabido resolver los diversos problemas que han ido surgiendo a lo largo de la elaboración de todo el trabajo, consiguiendo pese a todos ellos, un buen resultado. Asimismo, este trabajo me ha permitido aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de mi carrera universitaria de una manera óptima y siguiendo (y consiguiendo) los objetivos establecidos. Todo ello ha supuesto para mí una gran motivación al poder ver materializados todos estos años de aprendizaje.

Por otro lado, este proyecto de animación me ha hecho comprender, aún más, la importancia de tener un buen equipo que te acompañe a lo largo de todo el proceso. En un campo como el de la animación, la existencia de un equipo que trabaje en sintonía para conseguir un objetivo común es de vital importancia por tal de obtener unos resultados de calidad. Enfrentarse a este desafío en solitario me ha hecho tener que superar múltiples problemas derivados, sobre todo, de esa ausencia de equipo que me abriera los ojos en aquellos momentos en los que, a pesar de notar un fallo, no sabía localizarlo. Es por ello, por lo que el apoyo tanto de mis compañeros de clase y de mi tutor ha sido clave para que esta animación se haya podido realizar. De igual modo, la existencia de un entorno de trabajo compuesto por un equipo da lugar a una mayor creatividad y al origen de diversas perspectivas acerca de los problemas que van surgiendo, lo que quizá hubiera tenido un efecto favorable en el resultado final.

4. CONCLUSIONES

En definitiva, la producción de *La Charla* constituye mi primer paso hacia un futuro dedicado a la industria de la animación, en el que he podido comprender de primera mano, todas las dificultades a las que hay que hacerle frente a la hora de elaborar una producción de este alcance y la dedicación que necesita un proyecto de este calibre. Además, a través de este trabajo he podido estructurar y concretar todas las ideas que se me han pasado por la mente, mejorándolas y dándoles forma de la mejor manera que he considerado. Se ha tratado, por tanto, de un proyecto que me ha permitido asentar y fijar mis objetivos, proporcionándome así una base sobre la que desarrollar una carrera artística, dotándome de las herramientas e instrumentos necesarios para poder progresar en este sector tan bonito y enriquecedor como es el de la animación.



FG 30. Fotograma de la última escena de *La Charla*.

5. FUENTES REFERENCIALES

- Bergeron, B., Katzenber, J., & Paul, D. (Dirección). (2000). *The road to El Dorado* [Película].
- Bird, B. (Dirección). (2004). *The incredibles* [Película].
- Blair, P. (1997). *Cartoon Animation*. WALTER FOSTER PUBLISHING.
- Blaise, A. (11 de Enero de 2020). Hand-Drawn: Aaron Blaise (Co-director of Disney's Brother Bear) Extended Interview & Animation Demo.
- Breton, D. L. (1992). *La sociología del cuerpo*. Siruela.
- Catmull, E. (2014). *Creatividad S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. Barcelona : Penguin Random House Grupo Editorial .
- Docter, P. (Dirección). (2001). *Monsters INC* [Película].
- Docter, P. (28 de Septiembre de 2015). Dentro de la comunidad creativa: el poder y el proceso de la película animada.
- Henson, J., & Burns, J. (Dirección). (1976). *The Muppet Show* [Película].
- Lasseter, J. (Dirección). (1994). *Toy Story* [Película].
- Mattesi, M. (2006). *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*. Focal Press.
- McKee, R. (2011). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- Prosper, J. (2009). *Narrativa audiovisual: Estrategias y Recursos*. Síntesis .
- Ramsey, P., Persichetti, B., & Rothman, R. (Dirección). (2018). *Into the Spideverse* [Película].
- Rebel, G. (2000). *El lenguaje corporal, lo que expresan las actitudes, las posturas, los gestos y su interpretación*. EDAF.
- Rianda, M. (Dirección). (2021). *The Mitchell vs. the machine* [Película].
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber.

6. ÍNDICE DE FIGURAS

- FG 1. Título de *La Charla*. Jose Giménez, 2022 (Pág. 4)
- FG 2. Prueba de animación con el protagonista de *La Charla*. Jose Giménez, 2022 (Pág. 6)
- FG 3. Logotipo de la plataforma Netflix. (Pág. 8)
- FG 4. Logotipos de la plataforma Disney +. (Pág. 8)
- FG 5. Diferentes capítulos de la serie *Love, Death and Robots*. Netflix, 2020. (Pág. 8)
- FG 6. Ilustración propia sobre el sentimiento de soledad. Jose Giménez, 2020. (Pág. 10)
- FG 7. Personaje con expresión alegre. Jose Giménez, 2022. (Pág. 11)
- FG 8. Personaje con expresión triste. Jose Giménez, 2022. (Pág. 11)
- FG 9. Cartel para la película *Toy Story*. PIXAR, 1995. (Pág. 13)
- FG 10. Cartel para la película *Spriderman Into de SpiderVerse*. Sony Pictures Animation, 2018. (Pág. 13)
- FG 11. Primeros bocetos para los personajes de *Monsters INC*. Pete Docter, 2002. (Pág. 14)
- FG 12. Dibujos de Aaron Blaise para entender las faciales de un personaje de *Brother Bear*. (Pág. 15)
- FG 13. Fotografía de Aaron Blaise animando. CreatureArtTeacher, 2008. (Pág. 15)
- FG 14. El animador Christian Dan trabajando. Illion, 2007. (Pág. 16)
- FG 15. Captura del cortometraje *Geri's game*. (Pág. 17)
- FG 16. Fotograma del Storyboard de una escena de *La Charla*. Jose Giménez, 2021 (Pág. 18)
- FG 17. Fotograma del Storyboard de una escena de *flashback* de *La Charla*. Jose Giménez, 2021 (Pág. 18)
- FG 18. Fotografía del personaje adquirido para la realización del trabajo. Wonderwall Studio, 2021 (Pág. 19)
- FG 19. Fotografía durante el rodaje de la voz en la cabina de sonido. (Pág. 21)

FG 20. Frank Thomas y Ollie Johnson y un tributo que hicieron en *The Incredibles*. (Pág. 22)

FG 21. Libro de Frank Thomas y Ollie Johnson. *Disney and Pixar Animation*. (Pág. 22)

FG 22. Personaje en forma de T. Jose Giménez, 2022. (Pág. 24)

FG 23. Captura de una de las curvas de una escena, en este caso, de la cabeza de la escena 1. Jose Giménez, 2022. (Pág. 25)

FG 24. Captura de escena con el personaje con todos sus controladores. (Pág. 25)

FG 25. Detalle de la boca con los controladores en forma de "O". Jose Giménez, 2022. (Pág. 27)

FG 26. Detalle de la boca con los controladores en forma de "E". Jose Giménez, 2022. (Pág. 28)

FG 27. Detalle de la boca con los controladores en forma de "A". Jose Giménez, 2022. (Pág. 28)

FG 28. Fotograma extraído del video final de *La Charla*. Jose Giménez, 2022. (Pág. 29)

FG 29. Captura de la cámara en escena de *After Effects*. Jose Giménez, 2022. (Pág. 30)

FG 33. Fotograma de la última escena de *La Charla*. Jose Giménez, 2022

7. ANEXO

Enlace al cortometraje:

<https://vimeo.com/722217949>

Enlace a la animática:

<https://vimeo.com/722262320>